REGLES SPECIALES POUR LE TIR.

Voici quelques règles qui permettront à vos personnages d'apprécier la compétence tir qui est rarement élevée.

Petit rappel.

_ Cible mobile : -10%
_ Tireur mobile : -10%
_ Portée courte : +25%
_ Portée moyenne : +00%
_ Portée longue : -25% ; -1 colonnes de dommages
_ Portée maximale : -50% ; -2 colonnes de dommages

Nouvelles règles.

Comme pour certaines armes de contacts, des armes de tir peuvent donner d'origine des bonus à la compétence Tir : il y en a deux :
_ arbalète : +10%
_ arc long : +5%

Il faudra 1 tour de plus pour recharger une arme de tir si le tireur est sur une monture en mouvement.

Ajuster : pour avoir plus de chance de toucher, le tireur peut décider d'ajuster. C'est à dire qu'il va tirer en 2 tours au lieu d'un pour obtenir un bonus de 20%, ou en 3 tours au lieu d'un pour obtenir un bonus de 30% cette fois ci. Ces tours ne comptent pas dans le rechargement de l'arme (exemple : pour tirer avec un bonus de 30% et recharger l'arbalète, il faudra 5 tours : 3 pour tirer et 2 pour recharger ; pour tirer avec un bonus de 20% et recharger l'arc, il faudra 2 tours en tout).

Viser : pour faire plus de dommages à un ennemi, le tireur peut choisir de viser. Cette action ne coûte pas de tour et s'effectue pendant le tir, soit un tour en tout. Le tireur s'impose un malus de 25%. Si le tir est réussi, les dommages sont calculés normalement mais l'armure non magique est divisée par trois, selon le tableau ci contre :

protection armure :	protection contre tir visé :
1,2,3,4	1
5,6,7	2
8,9,10	3
11,12,13	4
14,15,16	5
17,18	6

Viser et ajuster : si le tireur ajuste et vise en même temps, les modifications ne sont pas les sommes des différents bonus et malus. Les voici :
Viser en ajustant 2 tours au lieu d'un : -10% pour le tireur.
Viser en ajustant 3 tours au lieu d'un : +00% pour le tireur.

Arbalète particulière fabriquée par les Vorozions (Poussière d'Ange).

_ Bonus au tir d'origine : +10%.
_ Tir une fois tous les 3 tours à cheval et tous les 2 tours à pieds.

_ Le bonus de portée courte est de +30% au lieu de +25%.
_ Le malus de portée longue est de –20% au lieu de –25%.
_ Le malus de portée maximale est de – 40% au lieu de –50%.
_ Dommages sur la colonne H
_ Portées : 0 – 15 / 16 – 40 / 41 – 75 / 76 – 350